

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Jurusan Teknik Informatika

Skripsi Sarjana Komputer

Semester Ganjil 2009/2010

ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME EQUATOR SPIRIT BERTEMA BUDAYA DAN SEJARAH INDONESIA BERBASIS FACEBOOK MARKUP LANGUAGE

Nesya Mutiara 1000836243

Yohern Kurniadi 1000843040

Melisa Cecilia 1000843261

Abstrak

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk memperkenalkan budaya Indonesia melalui *game online* yang dapat berjalan pada *platform* Facebook. Metodologi yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode analisis dan perancangan. Pada metode analisis dilakukan beberapa tahap, yakni studi pustaka, penyebaran kuesioner dan analisa *game* sejenis. Sedangkan tahap perancangan meliputi perancangan *game* dan sistem. Hasil yang diperoleh adalah Equator Spirit, *web browser game* yang berjalan pada Facebook. Kesimpulan yang didapat, Equator Spirit dapat menghadirkan budaya Indonesia dalam *game* yang mudah dimainkan, menarik, dan dapat diakses dari mana saja melalui media Facebook.

Kata Kunci

game, budaya Indonesia, Facebook